

РОЗДІЛ 6. ТЕОРІЯ НАВЧАННЯ

ВПРОВАДЖЕННЯ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ: ВИКЛИКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ

IMPLEMENTATION OF GAME ACTIVITIES IN PRIMARY SCHOOL: CHALLENGES AND PROSPECTS

У статті авторами проаналізовані виклики та перспективи впровадження ігрової діяльності у початковій школі. У дослідженні використовувалися теоретичні методи (узагальнення, порівняння, зіставлення теоретичних підходів, ідей та поглядів учених на проблеми впровадження ігрової діяльності у освітній процес), емпіричні методи (вивчення нормативно-правової документації, педагогічне спостереження, аналіз результатів освітньої діяльності). Зазначено, що сучасний етап розвитку освіти характеризується інтенсивним пошуком нових методів навчання в теорії та практиці. Цей процес зумовлений невідповідністю традиційних методів і форм навчання новим тенденціям системи освіти у сучасних соціально-економічних умовах розвитку суспільства, що зумовлює низку об'єктивних інноваційних нововведень. Одним з таких нововведень є ігрова діяльність в освітньому процесі. Встановлено, що гра, як засіб навчання, сприяє розвитку широкого спектру ключових компетенцій у учнів початкової школи, таких як креативність, комунікація, співпраця, навички говоріння, критичного мислення та розв'язання проблем. Теоретичний аналіз викликів запровадження ігор у освітній процес, вказує на кілька ключових аспектів, зокрема нестача методичного забезпечення, неготовність батьків, обмеженість ресурсів, недостатня кваліфікація учителів, обмежена кількість обладнання для організації ігрової діяльності. У статті розглядаються різні аспекти використання ігрового методу навчання, включаючи залучення уваги учнів, розвиток соціальних навичок, стимулювання творчості та уяви, мотивацію до навчання та розвиток різних типів інтелекту.

У результаті дослідження встановлено, що ігровий метод навчання є ефективним інструментом для підвищення якості освіти у початковій школі, сприяючи не лише покращенню освітнього процесу, а й загальному розвитку учнів та набуттю ними знань та вмінь.

Ключові слова: освітній процес, розвиток учнів, початкова школа, гейміфікація, методи навчання.

In the article, the authors analyze the challenges and prospects of implementing game activities in primary school. The study used theoretical methods (generalization, comparison, comparison of theoretical approaches, ideas and views of scientists on the problems of introducing game activities into the educational process), empirical methods (study of regulatory and legal documentation, pedagogical observation, analysis of the results of educational activities). It is noted that the current stage of education development is characterized by an intensive search for new teaching methods in theory and practice. This process is due to the inconsistency of traditional methods and forms of teaching with new trends in the education system in the current socio-economic conditions of society development, which leads to a number of objective innovative innovations. One of these innovations is game activity in the educational process. It has been established that the game as a learning tool contributes to the development of a wide range of key competencies in primary school students, such as creativity, communication, cooperation, speaking skills, critical thinking and problem solving. A theoretical analysis of the challenges of introducing games into the educational process points to several key aspects, including a lack of methodological support, unwillingness of parents, limited resources, insufficient qualifications of teachers, and limited equipment for organizing game activities. The article examines various aspects of the use of the game-based learning method, including attracting students' attention, developing social skills, stimulating creativity and imagination, motivating learning, and developing different types of intelligence.

The study has shown that the game-based learning method is an effective tool for improving the quality of education in primary school, contributing not only to improving the educational process but also to the overall development of students and their knowledge and skills.

Key words: educational process, student development, primary school, gamification, teaching methods.

УДК 37.014.5

DOI <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2024/68.1.46>

Попадич О.О.,

докт. пед. наук, доцент,
професор кафедри загальної педагогіки та педагогіки вищої школи
Державного вищого навчального закладу «Ужгородський національний університет»

Попадич Б.Т.,

аспірант кафедри загальної педагогіки та педагогіки вищої школи
Державного вищого навчального закладу «Ужгородський національний університет»

Панющик А.В.,

магістр кафедри загальної педагогіки та педагогіки вищої школи
Державного вищого навчального закладу «Ужгородський національний університет»

Постановка проблеми в загальному вигляді. У сучасних умовах розвитку інституту освіти в Україні важливого значення набувають нові підходи та принципи організації навчальної діяльності, які можуть бути досягнуті завдяки реалізації Концепції «Нова українська школа» [12]. Початкова школа раніше за інші рівні освіти стала об'єктом оновлення освітнього процесу на

засадах дитиноцентризму, партнерства, врахування життєвих потреб дітей, розроблення нових Державних стандартів, освітніх програм, оцінювання навчальних результатів [9]. Впровадження ігрової діяльності у початковій школі є актуальною темою, оскільки ігровий підхід може сприяти більш ефективному навчанню та розвитку дітей. Для створення особливого освітнього середовища,

крім особливого фізичного оточення, потрібна ще й готовність учителів до впровадження інноваційних форм і методів роботи з учнями, де останні були б рівноправними партнерами, які не бояться висловлювати власні думки. Зміни у підходах до навчання є визначальними і водночас – найскладнішими. Сучасна ситуація в Україні певною мірою ускладнюється тим, що зміни ініційовано на макрорівні і вони мають пройти складний шлях, щоб їхню необхідність усвідомили вчителі практики і з готовністю впроваджували їх у початковій школі, адже успадкована радянська система занадто міцно вкоренилася рядами парт і суворю дисципліною в класі, щоб звільнити місце груповим дискусіям, іграм, сміливому висловлюванню учнями власної думки [8].

Мета статті. Висвітлення та аналіз особливостей впровадження ігрового методу у навчання учнів початкової школи. З зазначеної мети випливає завдання: проаналізувати, як ігровий метод впливає на навчання учнів, які існують переваги та виклики.

Аналіз наукових досліджень. Питання впровадження ігрового методу в заклади освіти розглядали такі учені як І. Андрійко, Г. Бородіна, Л. Виготський, В. Гриньова, Г. Гусак, В. Демидова, Л. Виготський, Л. Журба, С. Рубінштейн, І. Зварич, О. Колесникова, О. Запорожець, Г. Фролова, Т. Шкваріна та ін. Проблему ігрової діяльності учня початкової школи з точки зору її розвивального впливу на особистість дитини представлено в багатьох дослідженнях, зокрема варто відзначити Й. Гейзінга, Л. Виготського В. Сухомлинського, О. Савченка, Л. Артемова, Л. Благодіна, К. Ушинського та ін.

Основна частина дослідження. Глобалізація освіти сьогодення диктує необхідність впровадження інновацій у навчання. На сучасному етапі розвитку освіти концепція якості є основою освітньої політики провідних світових країн, вагомим чинником перетворення суспільства. Відповідність вітчизняної освіти світовим стандартам стає стратегічним завданням української освітньої галузі. Для реалізації визначеної стратегії пріоритетним завданням сьогодення є забезпечення якості освіти на всіх етапах і рівнях [2]. Варто зазначити, що сучасний етап розвитку освіти характеризується ще і інтенсивним пошуком нових методів навчання в теорії та практиці. Цей процес зумовлений невідповідністю традиційних методів і форм навчання новим тенденціям системи освіти в сучасних соціально-економічних умовах розвитку суспільства, що зумовлює низку об'єктивних інноваційних нововведень. Зважаючи на зазначене, питання використання в освітньому процесі різноманітних педагогічних технологій стає дедалі актуальнішим [10]. Одним з різновидів таких педагогічних технологій є ігрові технології.

О. В. Харченко зазначає, що формула нової школи, що представлена у концепції складається з ряду компонентів: нового змісту освіти; педагогіки партнерства; умотивованого учителя; орієнтації на учня; наскрізного процесу виховання; нової структури школи; автономії школи; справедливого фінансування і рівного доступу до якісної освіти [12].

Проаналізуємо сутність діфініції «гра». Слово «гра» було визначено багатьма науковцями. Зокрема, С. Бернард та О. Сарачо продемонстрували, що ігри – це різні види ігрової діяльності. Вони дуже структуровані і включають в себе певні правила, яких слід дотримуватися [6]. Аналогічно, Дж. Хедфілд визначила ігри як «діяльність з правилами, метою і завданнями» [7]. Та зазначила, що гра повинна регулюватись правилами.

Зокрема, у дослідженні Z. Fengjuan зазначається, що ігрове навчання у початковій школі ефективніше, ніж традиційний урок, за рахунок використання ігор [4]. Попередні дослідження науковця також підтверджують, що ігровий підхід є корисним для розвитку навичок говоріння, мислення, читання учнів. Крім того, ігри можуть вирішити проблеми, пов'язані з концентрацією уваги на уроках, з навичками взаємодопомоги. Ігровий метод навчання дає можливість розвивати різні типи інтелекту, такі як лінгвістичний, логічний, музичний, кінестетичний тощо, задовольняючи потреби різних типів учнів.

Як зазначає науковець О. Гречановська «...ігри повинні бути насиченими і різноманітними, щоб діти не втомлювалися і не нудьгували. Як відомо, найкращі ігри не можна грати довго. Учні люблять грати у щось нове та незвичне. Вчителі повинні часто збирати або створювати ігрове середовище в процесі навчання молодших школярів, давати назву іграм, конструювати їх таким чином, щоб вони були короткими і змістовними» [5]. Н. Кудікіна зазначає, що «Ігрові педагогічні технології – це технології, в основу яких покладена педагогічна гра, як вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння суспільного досвіду» [8].

Місце і роль ігрової технології у освітньо-виховному процесі, поєднання елементів гри і навчання визначаються залежно від розуміння педагогом функцій і класифікації педагогічних ігор. Ігрова діяльність – культурно й історично сформована пізнавальна діяльність дитини, спрямована на формування базових засад дитячої особистості, її соціалізацію, пізнання дитиною світу, розвиток навчально-пізнавальних інтересів, закріплення й удосконалення набутих знань, умінь і навичок [9]. Усі компоненти ігрової діяльності учнів початкової школи знаходяться у взаємозв'язку та взаємозалежності. Внутрішнє наповнення кожної гри визначається її цілями, правилами та контекстом, і це

впливає на взаємодію між різними компонентами. Наприклад, ціль гри може впливати на вибір правил та способів взаємодії учасників. У той же час, правила гри можуть впливати на способи виконання завдань та розвиток навичок учасників. Контекст гри, такий як тема чи сценарій, також може впливати на те, які компоненти будуть активно використовуватися та як вони будуть взаємодіяти між собою. Узагальнюючи вищезазначене, можна стверджувати, що різновиди ігор у початковій школі визначаються комплексним взаємозв'язком та взаємозалежністю їхніх компонентів, який враховує цілі, правила та контекст кожної конкретної гри.

Проаналізувавши ряд наукових досліджень, можна зазначити, що впровадження ігрової діяльності у початковій школі має ряд переваг [10; 12; 6; 7]:

- Підвищує мотивацію до навчання. Ігри роблять процес навчання цікавим і захоплюючим, що сприяє кращому засвоєнню знань учнями.
 - Розвиває пізнавальні процеси. Ігри стимулюють розвиток уваги, пам'яті, мислення, уяви та творчості.
 - Розкриває особистий потенціал кожної дитини. Ігри дають можливість кожній дитині проявити свої здібності та таланти, повірити в себе, відчути свою цінність та знайти своє місце в колективі.
 - Формує соціальні навички. Ігри вчать дітей спілкуватися, співпрацювати, домовлятися, вирішувати конфлікти.
 - Розвиває емоційний інтелект. Ігри допомагають учням краще розуміти свої емоції та емоції інших людей.
 - Розвиток навичок. Ігрова діяльність сприяє розвитку різноманітних навичок, таких як співпраця, критичне мислення, проблемне розв'язання та творчість.
 - Збереження мотивації. Ігрова форма навчання дозволяє підтримувати високий рівень мотивації учнів протягом уроку та освітнього процесу взагалі.
- Однак, варто зазначити, що впровадження ігрової діяльності у початковій школі також має ряд викликів [3; 6]:
- Необхідність підготовки педагогів. Вчителі повинні володіти знаннями та навичками організації та проведення ігрових занять. Для успішного впровадження ігрової діяльності, вчителям необхідно мати не лише знання з предметної області, але й розуміння методик та підходів до ігрової навчальної діяльності.
 - Нестача методичного забезпечення. Не вистачає методичних розробок та ігрових матеріалів, які відповідають вимогам сучасного освітнього процесу.
 - Неготовність батьків. Деякі батьки не розуміють значення ігрової діяльності для розвитку

дітей, тому можуть заважати учителю в освітньому процесі.

- Обмеженість ресурсів. Не всі школи мають необхідні матеріали та обладнання для організації ігрової діяльності.

Незважаючи на вищезазначені виклики, впровадження ігрової діяльності у початковій школі має значні перспективи:

- Підвищення якості освіти. Ігрова діяльність може зробити процес навчання більш ефективним і результативним.
- Підготовка дітей до життя в суспільстві. Ігри допомагають дітям розвинути навички, які необхідні для успішного життя в 21 столітті.
- Збереження та зміцнення здоров'я дітей. Ігрова діяльність сприяє фізичному, емоційному та психологічному розвитку дітей.

На основі аналізу наукових джерел та в ході педагогічних спостережень [10; 6], нами констатовані наступні функції гри:

- комунікативна: освоєння діалектики спілкування;
- розважальна: пробудження інтересу до математики;
- терапевтична: подолання труднощів, що виникають й у інших видах діяльності;
- корекційна: внесення позитивних змін в структуру особистісних показників;
- діагностична: виявлення відхилень, рівня знань.

З деяких пір помітної значимості набуває проблема використання ігрових інструментів, які можуть бути розроблені на основі природи та навколишнього середовища та можуть підтримувати процес розвитку учня початкової школи. Зокрема, у дослідженні зарубіжних науковців [4] зазначається, що освітні монополні засоби масової інформації, розроблені для вивчення цілочисельної математики в IV класі початкової школи мають значні підвищення мотивації та результатів навчання. Ця гра називається навчальною монополією, тому що вона має ігровий крок, як у монополії, але на картках містяться запитання для учнів. Результати дослідження показали, що вчителю потрібно виступати в ролі фасилітатора, щоб пояснити учням інструкції, які вони погано розуміють, це дозволить їм допомогти, спрямувати та підтримати мотивацію до навчання. Результати навчання учнів показали підвищення середніх результатів навчання вищезазначеного дослідження.

Зважаючи на викладене, можна стверджувати, що для успішного впровадження ігрової діяльності у початковій школі варто дотримуватись наступних рекомендацій:

- Підготувати педагогів. Провести курси підвищення кваліфікації та тренінги для вчителів з питань організації та проведення ігрових занять.
- Розробити методичне забезпечення. Створити методичні рекомендації, посібники та ігрові

матеріали, які відповідають вимогам сучасного освітнього процесу.

- Провести інформаційно-просвітницьку роботу з батьками. Роз'яснити батькам значення ігрової діяльності для розвитку дітей.

- Забезпечити школи необхідними ресурсами. Виділити кошти на придбання ігрових матеріалів та обладнання.

- Крім класичних варіантів, варто використовувати новітні, наприклад, мобільні робочі місця, які легко адаптувати для групової роботи учнів.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Впровадження ігрової діяльності у початковій школі – це шлях до покращення якості освіти, підготовки дітей до життя в суспільстві та збереження їхнього здоров'я. Можна констатувати, що завдяки застосуванню ігрової діяльності на заняттях у молодшій школі краще розвиваються індивідуальні здібності учнів, різні компетенції, зокрема моторно-кінестетичну, просторову, когнітивну, міжособистісну, внутрішньоособистісну, вміння спілкуватися, співпрацювати. Ігрова діяльність стимулює пізнавальну активність, сприяє розвитку творчого мислення, формує комунікативні навички, розвиває емоційний інтелект. Важливо зазначити, що ігрова діяльність повинна бути правильно організована, а вчитель повинен підбирати ігри, які відповідають віковим та індивідуальним особливостям дітей, створювати атмосферу довіри та підтримки, заохочувати дітей до самостійності та ініціативи, слідкувати за тим, щоб усі діти брали участь у грі та мали можливість проявити себе.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Bernard C., Sarachot O. Game activity: the latest approaches. Analysis of terms and concepts. *Education and innovation*. 2019. 3(18). pp. 225-229.

2. Fengjuan Z. The Application of Game-based Approach in Primary School English Teaching. *Advances*

in Social Science, Education and Humanities Research. 2018. Vol. 151. 209-218

3. Hadfield J. The role of play in learning. *Science and activity*. 2019. No. 41(2). pp. 20-25.

4. Hamari J., Shernoff D. J., Rowe E., Coller B. Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Comput. Hum. Behav.* 2016. vol. 54, pp. 170–179.

5. Біляковська О. Поняття «Якість професійної підготовки майбутнього вчителя» в контексті проблеми якості освіти. Збірник матеріалів II Міжнародної наукової конференції Української асоціації дослідників освіти. Київ – Дрогобич : ТзОВ «Трек-ЛТД». 2018. 170 с.

6. Гречановська О. В., Кравець Н. М. Ігрові технології навчання як одна з інноваційних форм навчально-виховного процесу ВНЗ. Матеріали VI науково-технічної конференції підрозділів ВНТУ. Вінниця : ВНТУ. 2017. С. 128–132.

7. Заболотна О. Нова українська школа: очікування і реалії. Матеріали VI науково-технічної конференції підрозділів ВНТУ. Вінниця : ВНТУ. 2017.

8. Кудикіна Н.В. Ігрова діяльність молодших школярів у позаурочному навчально-виховному процесі: Монографія. К.: КМПУ, 2003. 272 с.

9. Носаченко І. Системний підхід до використання рольових ігор у навчанні. *Неперервна професійна освіта : теорія і практика*. 2002. № 2. С. 107–111.

10. Постернак Н. О. Використання інноваційних технологій у підготовці майбутніх вчителів природничих дисциплін. Педагогічні інновації : матеріали всеукр. наук.-практ. інтернет-конф. Миколаїв: МНАУ. 2021. С. 15–16.

11. Тимофєєва І., Ситнік А. Впровадження елементів gamification на уроках математики в початковій школі. 2021. URL:https://repository.mu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/3569/1/vprovadzhenia_elementiv.pdf (дата звернення 25.02.2024)

12. Харченко О. В. Нова українська школа: завдання і перспективи. *Постметодика*. 2016. № 2. С. 2-17.